ISS VANGUARD

FRONTERA LETAL

REGLAMENTO

PREPARATIVOS PARA ISS VANGUARD: FRONTERA LETAL

Antes de lanzarte a jugar a la campaña Frontera letal de ISS Vanguard, tienes que completar varios pasos de preparación de los componentes.
Dado que pueden requerir algo de tiempo, recomendamos realizarlos antes de la primera sesión de juego.

COMPONENTES

CARTAS

CARTAS ESTÁNDAR:

32 cartas de Mapa estelar

15 cartas de Colonia

60 cartas de Tripulante

CARTAS PEQUEÑAS:

30 cartas de Modificación

1 carta de Moral

OTRAS CARTAS:

79 cartas de Equipo

13 cartas de Aterrizaje

18 cartas de Proyecto de investigación

20 cartas de Proyecto de producción

7 cartas de Objetivo

24 cartas de Mejora del puente

3 cartas de referencia

18 cartas de Situación

72 cartas de Sección

32 cartas de Mejora de instalaciones

40 cartas de Evento

33 cartas de Descubrimiento

16 cartas de Amenaza

156 cartas de PDI

21 cartas de Condición global

40 cartas de Misión

37 cartas de Descubrimiento único

18 cartas de Ascenso de escalafón

OTROS COMPONENTES

8 miniaturas de Tripulante

4 miniaturas de Amenaza

10 páginas del Registro de la nave

9 hojas de bolsillos del Registro de la nave

1 reglamento

1 Cuaderno de bitácora

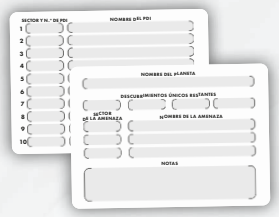
1 Planetopedia

4 separadores medianos

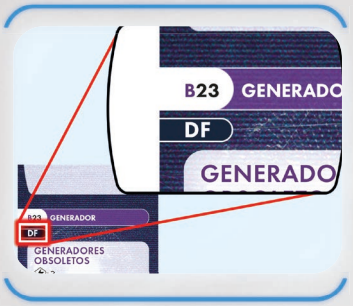
15 fichas de Recursos

4 figuras de Amenaza

2 figuras de Compañero



20 hojas de Registro planetario



ICONO DE LA EXPANSIÓN

Todos los componentes de la campaña Frontera letal están identificados con el icono DF, que te ayudará a distinguir los que pertenecen a la caja básica de los de esta expansión si en cualquier momento quieres reiniciar el juego entero.

GESTIÓN DE LA NAVE

Sustituye todas las páginas del Registro de la nave. Son distintas a las de la caja básica, así que deberías leerlas atentamente al menos durante la primera Gestión de la nave: aunque son similares a las del juego básico, tienen varias diferencias que afectan a las mecánicas.

Nota: *El índice del lado izquierdo de la portada del Registro de la nave no se usa durante la campaña Frontera letal. Puedes ignorarlo.*

TRIPULANTES

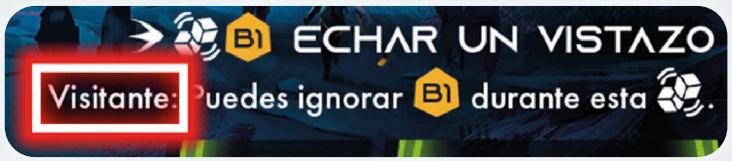
Todos los Tripulantes del juego básico se sustituyen por otros nuevos. Podrás formar tu equipo de exploración con una gran variedad de Tripulantes, pertenecientes a diversas de las especies que habitan en Desguace.

ESPECIE

En esta expansión, cada Tripulante cuenta con un nuevo atributo: la especie (algunos Tripulantes podrían ser de 2 especies al mismo tiempo como resultado de modificaciones genéticas o corporales). Al principio de la campaña, tendrás acceso a cuatro especies: Aerugones, Humanos, Idemianos y Visitantes. Desbloquearás más durante la campaña.

PRESENCIA DE ESPECIES EN UN SECTOR

Durante la Exploración planetaria, es posible que encuentres indicaciones similares a estas:



Significa que si hay un Tripulante de la especie indicada en el Sector que contiene dicha indicación (no tiene por qué ser el que esté realizando la acción concreta), puedes resolver este efecto al realizar la acción.

ESPECIES Y GESTIÓN DEL REGISTRO DE LA NAVE O LECTURA DEL CUADERNO DE BITÁCORA

A veces hará falta un Tripulante de una determinada especie para activar un efecto. Dichos efectos se detallarán en el Registro de la nave y el Cuaderno de bitácora.

TRIPULANTES MULTIESPECIE

Algunos tripulantes son de 2 especies al mismo tiempo. Se considera que cumplen el requisito de ambas especies a la vez.

Ejemplo: *El coste del Proyecto de producción siguiente requiere asignar a 1 Tripulante Humano o Aerugon y 1 Tripulante Visitante. El jugador de la Sección de Seguridad decide asignar a su Tripulante, Philiph Heeo. Philiph cumple ambos requisitos a la vez, porque es Humano y Visitante, así que los jugadores no necesitan asignar a más Tripulantes para completar este Proyecto.*

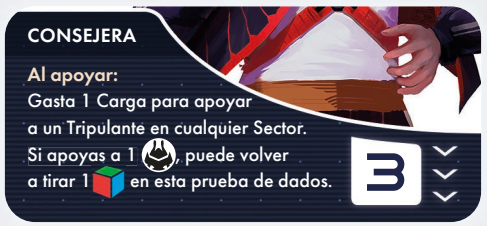
TIPO DE CUERPO

Los Tripulantes pueden tener 3 tipos de cuerpo, un rasgo al que pueden hacer referencia muchas de las mecánicas de juego. En esta página y la siguiente te sugerimos qué miniaturas de Tripulante puedes usar para representar cada tipo de cuerpo durante la Exploración planetaria. Los tipos de cuerpo se indican con los siguientes iconos:

Terrícola *Humanoide* *Xenoide*

HABILIDADES DE LOS TRIPULANTES

Además de los efectos estándar, muchas habilidades afectan a otros Tripulantes con un tipo de cuerpo específico. Ten en cuenta estos efectos a la hora de formar el equipo de exploración.


CONSEJERA
Al apoyar:
Gasta 1 Carga para apoyar
a un Tripulante en cualquier Sector.
Si apoyas a 1 , puede volver
a tirar 1 en esta prueba de dados.
3

CARTAS DE SECCIÓN

Igual que ocurre con las habilidades de los Tripulantes, las cartas de Sección incluidas en esta campaña incluyen efectos especiales para Tripulantes con tipos de cuerpo específicos.

MINIATURAS DE TRIPULANTE

Como sugerencia, el tipo de cuerpo también te sirve de referencia a la hora de elegir una miniatura para la Exploración planetaria.

Modelos terrícolas (del juego básico)

Modelos humanoides (de la expansión Frontera letal)

Modelos xenoides (de la expansión Frontera letal)

RECURSOS

Las fichas de Recursos representan elementos o materiales que puedes recoger en los planetas y colonias. Se usan durante la Gestión de la nave para pagar Proyectos, Mejoras de instalaciones y mucho más.

Cuando obtengas durante la Exploración planetaria, ponlos en el tablero de Nave de descenso.

SIN FICHAS DE ÉXITO

En Frontera letal no se usan las .

A diferencia del juego básico, no podrás comprar dados de Sección con . Los obtendrás durante la campaña al completar Proyectos y objetivos de la trama.

DADOS DE SECCIÓN

Los dados de Sección se dividen en dos categorías:

- **Dados de Sección estándar**, que pueden ser básicos, especializados y comodín.

- **Dados de Sección avanzados**, que pueden ser universales y expertos.

Cuando obtengas dados de Sección, se te indicará que elijas una de esas dos categorías.

COLONIAS

Una de tus principales tareas será fundar nuevas colonias que sirvan como fuente de recursos para Desguace y a las que podrán mudarse sus habitantes. Fundar colonias suele ser parte de la misión principal durante la Exploración planetaria.

Las colonias se representan con un tipo especial de cartas que se usan durante la Gestión de la nave y otorgan un flujo constante de y Descubrimientos.

Se explican en el Registro de la nave, página **6**. No necesitas leer ninguna de las páginas del Registro de la nave antes de empezar la partida.

COMPAÑEROS

Los Compañeros son un nuevo tipo de carta de Equipo. Representan ayudantes de especies inteligentes o animales que ayudan al equipo de exploración durante la Exploración planetaria. Cuando comiences una Exploración planetaria, pon una figura de Compañero en el mismo Sector que tus Tripulantes (hay 2 distintas, para cuando desbloquees la posibilidad de llevar 2 a la vez en una misión).
Si lo prefieres y quieres una experiencia más temática, puedes usar para representarlos cualquier figura de Amenaza o miniatura de Tripulante que no estés usando.

ASCENSOS DE ESCALAFÓN

Los ascensos de escalafón funcionan de forma distinta al juego básico.

La mayoría de las Exploraciones planetarias tienen 2 cartas de Ascenso de escalafón independientes: una para Tripulantes de Escalafón 1 y otra para Tripulantes de Escalafón 2. Cada una de esas cartas tiene una tarea diferente que, si se completa, permite ascender a los Tripulantes de un escalafón determinado. Solo es necesario completar la tarea, no hay otros requisitos (por ejemplo como ocurría en el juego básico, que requería un cierto número de).

DADOS DE PELIGRO

Cualquier icono de Dado de Peligro

Los dados de Peligro se dividen en 4 categorías (A, B, C y D) y 3 niveles. Siempre que tires un dado de Peligro, busca el resultado en la sección apropiada de la carta de referencia del dado de Peligro, dependiendo de la letra y el número que haya dentro del icono.

Hay ocasiones en las que se te permitirá reducir la tirada del dado de Peligro; en tal caso, antes de tirar el dado, consulta la sección que sea un nivel inferior al que se te indicó inicialmente. Si se te permite reducir una tirada de dado de Peligro que tenía nivel 1, no tiras el dado. Puedes reducir una misma tirada varias veces (si tienes varios efectos diferentes que te lo permitan), pero no puedes hacerlo una vez hayas tirado el dado.

Ejemplo: *Tienes que tirar el dado de Peligro A3, pero tienes una carta de Equipo que te permite reducir todas las tiradas del dado de Peligro A. En lugar de consultar tu resultado en la sección A3, lo harás en la sección A2.*

Iconos del dado de Peligro «A»

Iconos del dado de Peligro «B»

Iconos del dado de Peligro «C»

Iconos del dado de Peligro «D»

SITUACIONES

El Registro de la nave de esta campaña no tiene Sala de crisis, por lo que las cartas de Situación funcionan de una manera algo distinta: no tienen la parte de «Al resolverla». Las Situaciones se añaden al sobre «A la espera...» según avanza la trama y se retiran del juego de la misma manera.

NUEVO BIOMA: DIPLOMÁTICO

Frontera letal añade un nuevo icono de Bioma: Diplomático. Representa lugares y eventos en los que el equipo de exploración podrá interactuar con seres inteligentes en situaciones no hostiles, como oportunidades de comercio o conversaciones.

MEJORAS DEL PUENTE

Las cartas de Mejora del puente son un poco distintas a las del juego básico: cada una tiene un número de posición en la hoja de bolsillos que indica en qué bolsillo se mete.

PERSONAJES Y GENERADORES

Los Personajes representan figuras importantes de Desguace con las que se puede interactuar. Los Generadores son la principal fuente de y se actualizan cuando se avanza en los Proyectos de investigación.

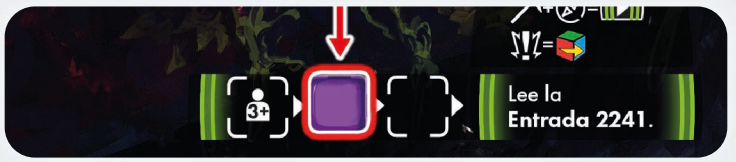
B01 PERSONAJE
DF
TETRARCAS
Audiencia:
Lee la Entrada 2100.
Los elegidos por los jefes de Sección, las mentes más brillantes de Desguace.
B23 GENERADOR
DF
GENERADORES OBSOLETOS
: 2
La vieja tecnología no basta para mantener en marcha la enorme ciudad en que se ha convertido Desguace.

MEDIDORES

A veces, durante la Exploración, puedes encontrarte con nuevos iconos de prueba de dados en los medidores: 3+ y 4. Significan que, si en la Exploración planetaria participa ese número de Tripulantes, esos medidores son más largos y, por tanto, más exigentes.

La primera vez que avances en un medidor de este tipo, pon el marcador en la casilla que coincida con el número de Tripulantes que participan en la Exploración planetaria. Si son 2, pon siempre el marcador en la casilla sin iconos que esté más a la izquierda.

Ejemplo: *Si hay 2 Tripulantes, solo es necesario avanzar 3 veces en este medidor. Si hay 3 o más, hay que avanzar 4 veces.*



Si hay 2 Tripulantes, la primera vez que se pone el marcador, se pone en esta casilla.

Si hay 3 o 4 Tripulantes, en vez de eso se pone en esta casilla.

3+ Icono de 3 o 4 Tripulantes

4 Icono de 4 Tripulantes

INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN

Las cartas de Proyecto de investigación y Proyecto de producción son ligeramente distintas a las del juego básico, y lo mismo ocurre con las páginas del Registro de la nave correspondientes. Todo está explicado en las páginas **12** y **15** del Registro de la nave.

MAPA ESTELAR

No hay Mapas de sistemas: el paso de Mapa estelar se resuelve por completo en el Registro de la nave. En su lugar hay un nuevo tipo de cartas que se añaden a la hoja de bolsillos del Mapa estelar durante la campaña y amplían tus destinos disponibles. Todas las reglas del paso de Mapa estelar se describen en las cartas que añadirás a la hoja de bolsillos durante la preparación de la campaña. Lee esas cartas (**Y01**, **Y02** e **Y03**) con atención al menos una vez durante la primera Gestión de la nave.

Ejemplo de carta de Mapa estelar: *lado Desconocido y lado Inspeccionado, con el número de posición en la hoja de bolsillos.*

CARTAS DE SECCIÓN

Al principio de la campaña, solo hay disponibles cartas de Sección de Escalafón 1. Detrás del separador de Cartas de Sección no disponibles hay más cartas de Sección que añadirás a los Compartimentos de Sección durante la partida cuando completes Proyectos y objetivos específicos de la trama.

RECUERDO LETAL

Las Operaciones de ISS Vanguard son escenarios individuales que pueden jugarse por separado en una única sesión de juego o como parte de la campaña principal.

La Operación Recuerdo letal es una misión para 1 a 4 jugadores que tiene lugar en un objeto artificial suspendido entre estrellas binarias. El equipo de exploración intentará descubrir su propósito y si supone una amenaza para el sistema planetario.

Para comenzar la Operación Recuerdo letal, lee la **Entrada 2701**.

FIGURAS Y MINIATURAS USADAS EN LA CAMPAÑA FRONTERA LETAL

NUEVAS AMENAZAS

Litoidiano

Accidiano

Vulpes Palus/
Madre furiosa

Esquirladrón corrupto/Enjambre de esquirladrones corruptos

AMENAZAS DEL JUEGO BÁSICO Y DE LA CAMPAÑA LA FLOTA PERDIDA

Fauces

Brotes

Especie autóctona

Cazador/Cazador asediado

Matorral carnívoro

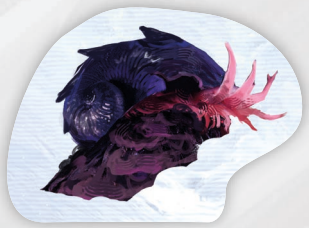
Depredador rapaz/
Depredador territorial

Foliatrampa anfibia

Saboteador/
Saboteador asediado

COMPAÑEROS

Compañero 1


Compañero 2

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Aparta estos componentes del juego básico: Planetopedia, Cuaderno de bitácora y Libro de operaciones, fichas de Éxito, Mapas de sistemas, Sobre secreto, marcapáginas de Sistema actual, y los separadores de Situaciones posibles y de Cartas de Planeta. No se usan durante esta campaña.

PREPARAR LAS BANDEJAS DE CARTAS

Coge los siguientes **componentes del juego básico y de la campaña La flota perdida** (se usarán en la campaña Frontera letal):

- Cartas de referencia de pruebas de dados/ronda de juego del juego básico
- Cartas de Lesión del juego básico
- Naves de descenso del juego básico y de la campaña La flota perdida (cartas, tableros y figuras)
- Todas las cartas de Sección de Escalafón 1 del juego básico
- Figuras de Amenaza del juego básico y de la campaña La flota Perdida
- Todos los dados del juego básico
- Tableros de Tripulación del juego básico
- Bolsa de Indicios con las fichas de Indicio del juego básico
- Marcadores universales del juego básico
- Todas las fichas (excepto las de Éxito) del juego básico

Coge las siguientes cartas del juego básico y barájalas junto con las cartas correspondientes de Frontera letal (cada mazo barajado se usará en la campaña Frontera letal):

- **Todos** los Descubrimientos de *Mineral*, **excepto**: *Corteza cerámica ultrarresistente, Nanoestructura fractal, Gema incandescente, Filamentos de carbono, Inclusión extraña*
- **Todos** los Descubrimientos de *Microorganismo*, **excepto**: *Protozoos voraces, Semilla genética de los Constructores, Virus alteramentes, Esporas detectoras, Prion transdimensional*
- **Todos** los Descubrimientos de *Tecnología alienígena*, **excepto**: *Alambre monomolecular, Repositorio de datos alienígena, Carcasa fracturada, Núcleo funcional*
- **Todos** los Descubrimientos de *Flora insólita*, **excepto**: *Planta en hibernación, Flor del Edén, Mucílago superfluido, Objeto cubierto por raíz*
- **Todos** los Descubrimientos de *Espécimen vivo*, **excepto**: *Toroide telepático, Urocordados venosos, Cambiaformas ancestral, Cnidarios ondulantes, Racimo de ojos brillantes*

Puedes apartar el resto de cartas de la caja del juego básico (junto con los Descubrimientos específicos mencionados anteriormente). No se usan durante esta campaña.

Para preparar las bandejas de cartas, coge todas las cartas de la caja Frontera letal y todas las cartas preparadas en el anterior paso y ponlas en el siguiente orden usando los separadores restantes del juego básico y los 4 separadores nuevos (Colonias, Mapa estelar, Tripulantes no disponibles y Cartas de Sección no disponibles):

BANDEJA DE CARTAS A:

- Tripulantes no disponibles (42 cartas: **W19-W60**)
- Cartas de Sección no disponibles (72 cartas: **Z01-Z72** – cartas de Escalafón 2 y 3)
- Puntos de interés (156 cartas)
- Misiones (40 cartas)
- Condiciones globales (21 cartas)
- Lesiones (48 cartas)
- Descubrimientos (75 cartas)
- Descubrimientos únicos (37 cartas)
- Ascensos de escalafón (18 cartas)
- Eventos (40 cartas)

BANDEJA DE CARTAS B:

- Armería (4 cartas: E61-E64)
- Equipo no disponible (75 cartas: **E01-E60**, **E65-E79**)
- Tripulantes descansando (0 cartas)
- Reclutas (18 cartas: **W01-W18**)
- Cartas de Aterrizaje (13 cartas)
- Mapa estelar (32 cartas)
- Colonias (15 cartas)
- Mejoras de instalaciones (32 cartas)
- Situaciones futuras (18 cartas)
- Proyectos de investigación (18 cartas)
- Proyectos de producción (20 cartas)
- Planetas registrados (0 cartas)
- Descubrimientos reunidos (0 cartas)
- Modificaciones (30 cartas)
- Cartas de Puente (32 cartas)

4 COMPARTIMENTOS DE SECCIÓN:

- Fundas de Escalafón (9 fundas)
- Cartas de Sección de Escalafón 1 (14 cartas)

Pon todas las bandejas y los Compartimentos de Sección preparados en la caja del juego básico. Pon todas las cartas grandes de la caja Frontera letal y todas las cartas grandes preparadas anteriormente en la caja del juego básico. Pon en la caja del juego básico la Planetopedia, el Cuaderno de bitácora, las fichas de Recursos y las figuras de Frontera letal. Pon en la caja del juego básico hojas en blanco de Planetas registrados y los marcadores y fichas del juego básico.

Consejo: *Puedes usar la caja vacía de Frontera letal para guardar los componentes no usados del juego básico.*

PREPARA EL REGISTRO DE LA NAVE

1) Retira todas las páginas y las hojas de bolsillos del juego básico del Registro de la nave.

2) Coloca todas las hojas de bolsillos y las páginas separadoras de cartón de la campaña Frontera letal (identificadas con el icono «DF» junto al número de página) en el Registro de la nave en orden ascendente con la página **1** (Reanudar una partida guardada) al principio y la página **37** (Punto de guardado) al final.

3) Busca las siguientes cartas iniciales y ponlas en los bolsillos de las hojas de la siguiente manera:

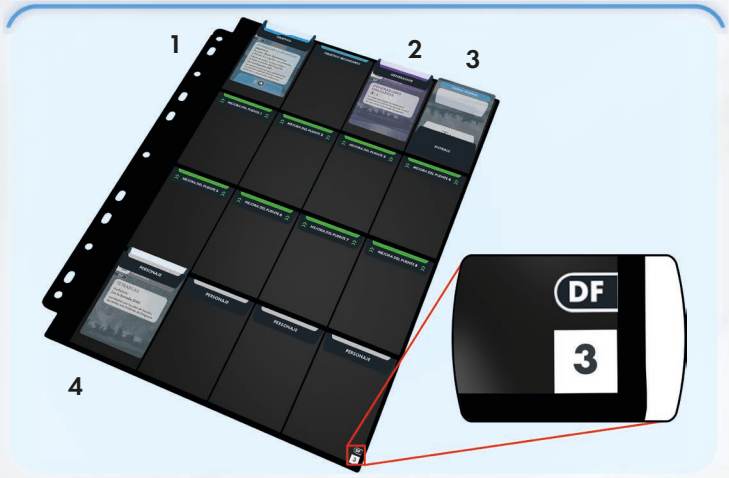
HOJA DE BOLSILLOS 3:

1 – Objetivo **O01**

2 – Generadores obsoletos **B23**

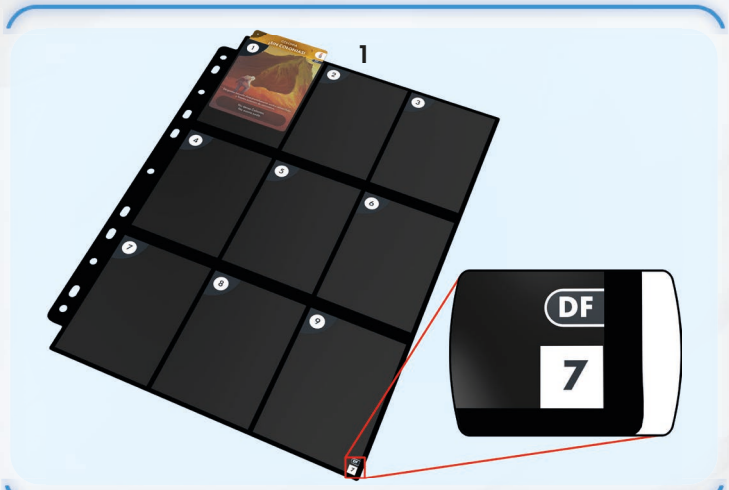
3 – Moral normal (introduce la carta de Moral para que solo se vea donde pone «Normal»)

4 – Personaje **B01**



HOJA DE BOLSILLOS 7:

1 – Colonia **N01**

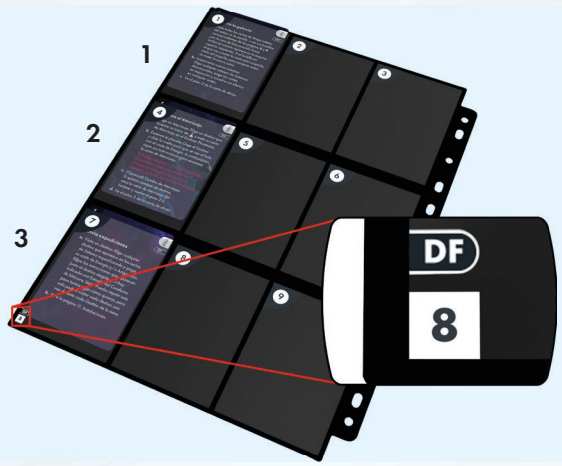


HOJAS DE BOLSILLOS 8 Y 9:

1 – Mapa estelar **Y01**

2 – Mapa estelar **Y02**

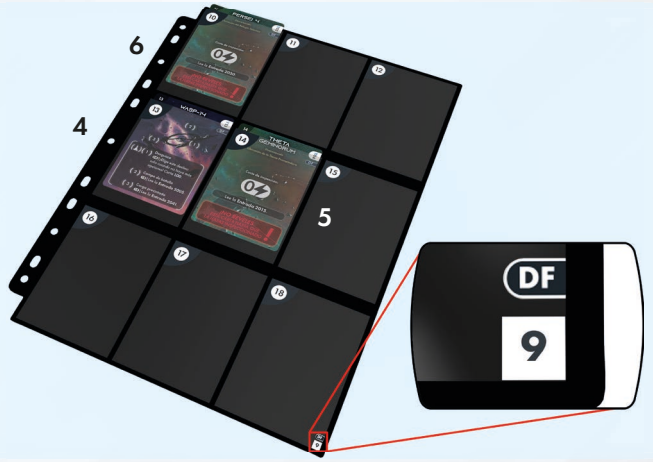
3 – Mapa estelar **Y03**



4 – Mapa estelar **Y13** por el lado *Inspeccionado*

5 – Mapa estelar **Y04** por el lado *Desconocido*

6 – Mapa estelar **Y05** por el lado *Desconocido*

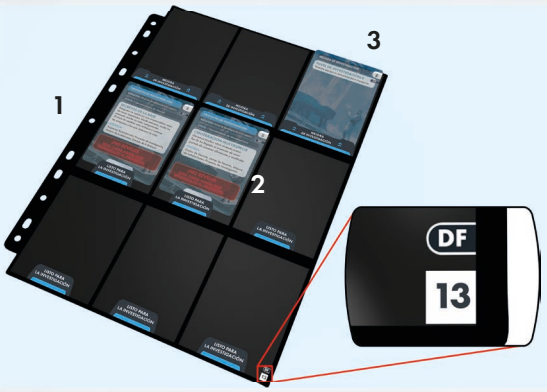


HOJA DE BOLSILLOS 13:

1 – Proyecto de investigación **R01**

2 – Proyecto de investigación **R02**

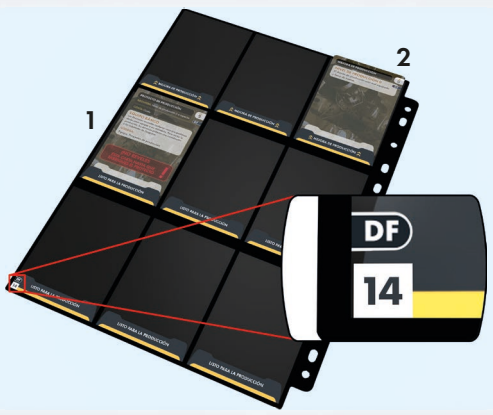
3 – Mejora de instalaciones de Investigación **F06**



HOJA DE BOLSILLOS 14:

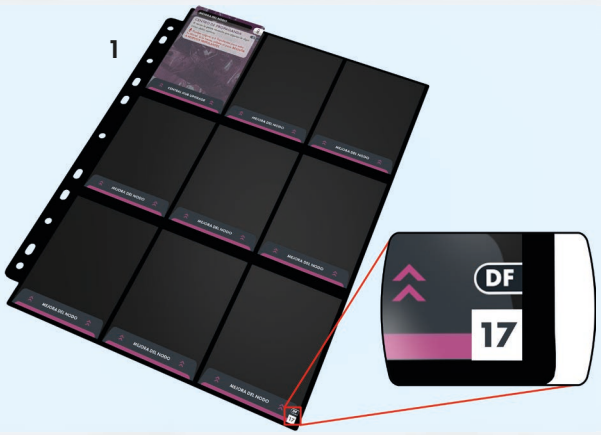
1 – Proyecto de producción **C01**

2 – Mejora de instalaciones de Producción **F13**



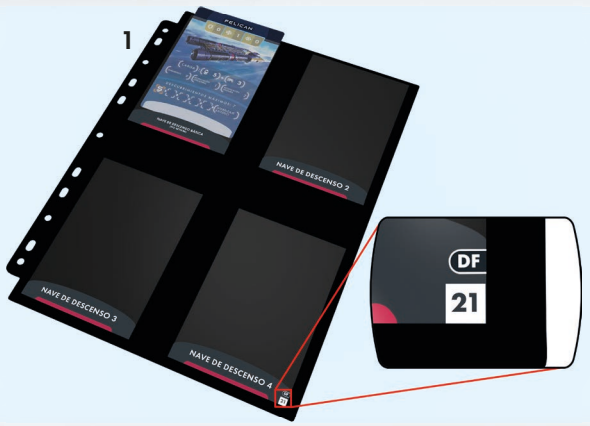
HOJA DE BOLSILLOS 17:

1 – Mejora de instalaciones del Nodo **F29**



HOJA DE BOLSILLOS 21:

1 – Nave de descenso *Pelican*



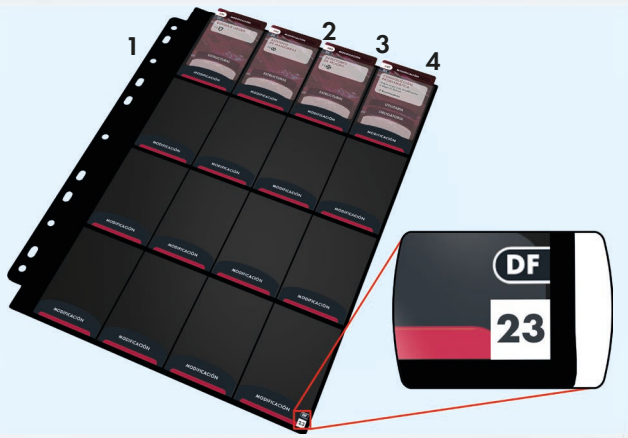
HOJA DE BOLSILLOS 23:

1 – Modificación **A01**

2 – Modificación **A02**

3 – Modificación **A03**

4 – Modificación **A27**



PREPARA EL SOBRE «A LA ESPERA...»

Mueve la carta de Situación **S01** de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».

INICIA LA CAMPAÑA FRONTERA LETAL

Lee la **Entrada inicial** en el Cuaderno de bitácora.

Autores: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski y Andrzej Betkiewicz

Director creativo: Andrzej Betkiewicz

Diseño del juego: Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki y Wiktoria Ślusarczyk

Autores de la expansión Frontera letal: Andrzej Betkiewicz y Adrian Krawczyk

Jefe de desarrollo: Adrian Krawczyk

Pruebas y desarrollo: Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Konrad Sulżycki y Wiktoria Ślusarczyk

Pruebas adicionales: Timo Kandolin, Hannah Sjöstedt, Fredrik Andersson, Cole Jolley, Becca Jolley, Mike Armatage y Logan Holman

Reglamento: Andrzej Betkiewicz y Adrian Krawczyk

Diseño narrativo: Andrzej Betkiewicz

Redacción: Andrzej Betkiewicz y Marcin Mortka

Edición: Matt Click

Corrección de textos: Daniel Morley

Dirección artística: Dominik Mayer y Patryk Jędraszek

Diseño gráfico: Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik y Adrian Radziun

Ilustraciones: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Agnieszka Szade, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Bożena Chądzyńska, Rafał Górniak, Maciej Simiński y Weronika Kordeusz

Modelado 3D: Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz y Jędrzej Chomicki

Maquetación: Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz y Patrycja Marzec

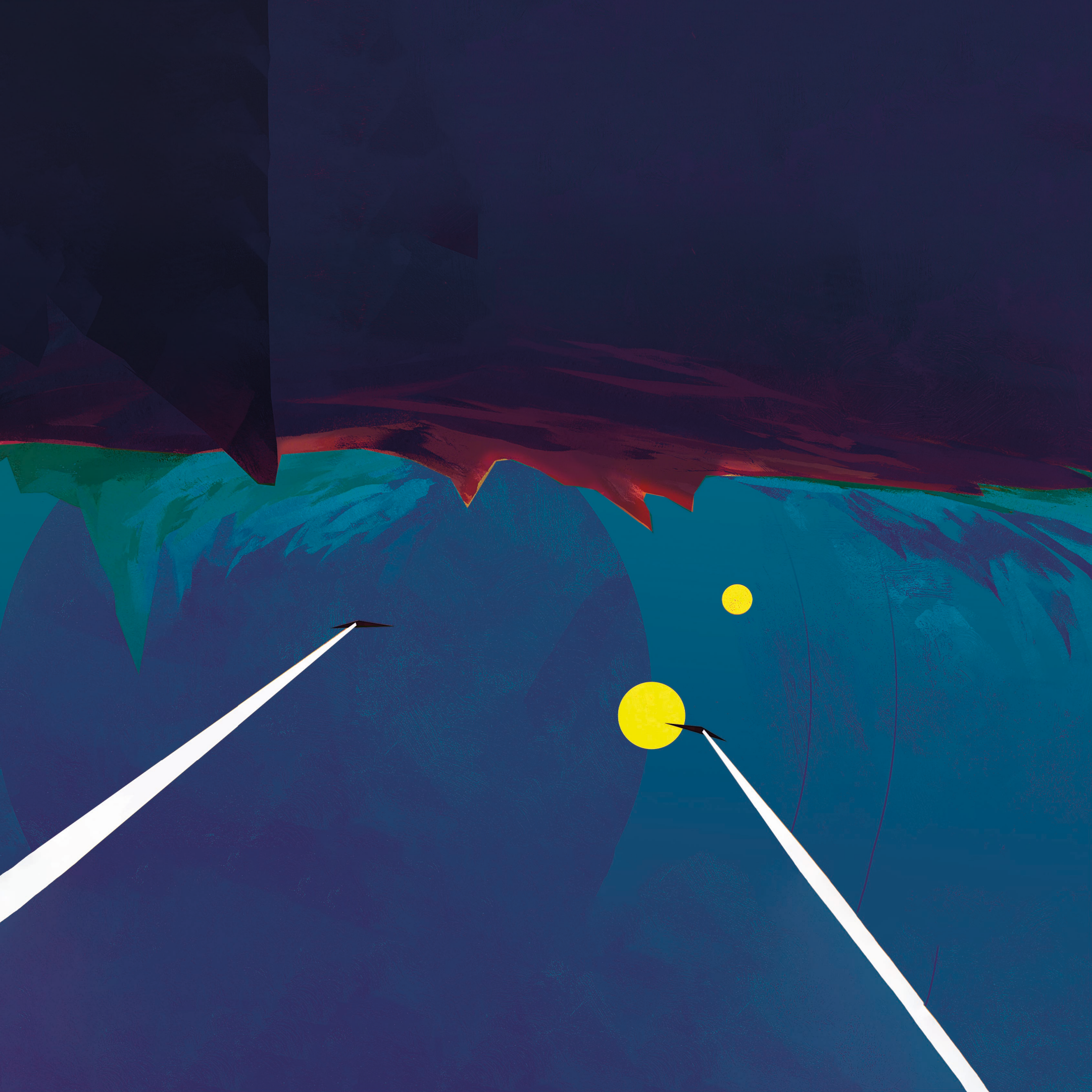
Producción: Olga Baraniak, Anna Czajka, Witold Chudy, Jacek Szypiński, Adrianna Kocięcka y Zofia Jerzyńska

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Katarzyna Janik

Pruebas de la versión española: Diego García González

Coordinación de la traducción: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian